

Petit tutorial pour la traduction des dialogues et autres livres extraits avec le TESCS.

Version 1.0, par billylebegue.

Les dialogues, et autres, sont extraits du mod SOP, disponible sur [wiwiland](http://www.wiwiland.com) (j'utilise aussi des sources du mod IOT, qui sortira bientôt ;))

Introduction

Le but de ce tutorial est de pouvoir traduire sans faire d'erreurs les fichiers textes que l'on extrait avec le TESCS. Ce tutorial ne sera donc pas un cours d'anglais ;)

Parties développées :

I.	Les entrées de journal.....	3
A.	En VO :	3
B.	En VF :	3
II.	Les greetings	4
A.	En VO :	4
B.	En VF :	4
III.	Les voices.....	5
A.	En VO :	5
B.	En VF :	5
IV.	Les dialogues	6
A.	En VO :	6
B.	En VF :	6
V.	Les livres	7
A.	En VO :	7
B.	En VF :	7
VI.	Les messagebox	8
A.	En VO :	8
B.	En VF :	9

I. Les entrées de journal

A. En VO :

""	"11709295622274431046"	""	"Journal"	"Moon
Shire_Guild_Application"	"I've applied to become a member of an adventurer's guild in Moon Shire. More like they begged me to join. Tyson, the guild Steward here, and also the guild master for all the chapters in Rashman, had an interviewing process composed of no real questions at all, just a simple, ""yes I want to join"" statement. I guess they're getting desperate. I can use the guild's teleporters now to travel between Cross Town, Izmir, Smuggler's Cove, and Moon Shire, as well as take advantage of guild job listings post."			
	10	-1		-1

On distingue les parties suivantes :

- **En rouge** : l'Id de l'entrée de journal. Il ne faut surtout pas la modifier !
- **En bleu** : le mot journal. Ce mot indique que l'on voit actuellement une entrée de journal. Ne pas changer non plus (d'autant plus que c'est le même mot en anglais et en français).
- **En orange** : le nom de l'entrée de journal. C'est par elle qu'on appelle les entrées et qu'on met à jour le journal (lors de l'avancée d'une quête par exemple). Ne surtout pas le modifier !
- **En vert** : le texte de l'entrée de journal. Evidemment, il faut le traduire. On peut remarquer :
 - Adventurer's guild : une guilde. Nom à traduire
 - Moon Shire : une ville. Nom à traduire
 - Tyson : si le nom change de la VO à la VF, le traduire
- Le reste : le 10 correspond à l'index de l'entrée de journal. Ne pas le changer, et ne pas retirer les -1 après ;)

B. En VF :

Voici donc le résultat en VF :

""	"11709295622274431046"	""	"Journal"	"Moon
Shire_Guild_Application"	"Je suis devenu un membre de la guilde des aventuriers du comté de la lune. Tyson, l'administrateur de guilde en ce lieu, est également le maître de guilde pour toutes les villes de Rashman. Un simple ""oui je veux me joindre à vous"" leur a suffi. Je les sens désespérés. Je peux désormais utiliser les téléporteurs de la guilde pour voyager entre Cross Town, Izmir, la crique du contrebandier, et le comté de la lune, et tirer profit de la liste des jobs de la guilde."			
	10	-1		-1

II. Les greetings

A. En VO :

"9806271031984225130"	"14947169611632517274"	"6827178201292127974"					
"Greeting"	"Greeting 2"	"Greetings, Child Killer. I assume you have come here because of my son."	-1	-1	"MS_Noble1"		
			Function	PC Vampire	=	1.00	Journal
VA_VampRich	<=	10.00					

- **En rouge** : l'Id du greeting. Il ne faut surtout pas la modifier !
- **En bleu** : le mot greeting, suivi du type de greeting. Ce mot indique que l'on voit actuellement un greeting. Ne pas changer non plus.
- **En vert** : le dialogue en lui-même. Evidemment, il faut le traduire.
- Le reste : ne rien changer. Ce sont les conditions.

PS : il peut aussi y avoir une question, du genre :

"24497173111778828083"	"415274671005127866"	"2395631675214812863"					
"Greeting"	"Greeting 0"	"TEXTE"	"choice ""continue"" 2"				
							CONDITIONS

- **En cyan** : ne pas traduire choice, mais traduire continue. Le 2 sert à identifier la réponse. Il peut y avoir plusieurs réponses possibles.

B. En VF :

"9806271031984225130"	"14947169611632517274"	"6827178201292127974"					
"Greeting"	"Greeting 2"	"Bienvenue tueur d'enfants. Je presume que vous êtes ici pour mon fils ?"	-1	-1	"MS_Noble1"		
			Function	PC Vampire	=	1.00	Journal
VA_VampRich	<=	10.00					

"24497173111778828083"	"415274671005127866"	"2395631675214812863"					
"Greeting"	"Greeting 0"	"TEXTE"	"choice ""Continuez."" 2"				
							CONDITIONS

III. Les voices

A. En VO :

""	"2931417042271442255"	"1097260391359021977"	"Voice"	"Hello"
"Hi."	-1	-1		"Child"

- **En rouge** : l'Id du voice. Il ne faut surtout pas la modifier !
- **En bleu** : le mot voice, suivi du type de voice. Ne pas changer non plus.
- **En vert** : le sous-titre affiché.
- Le reste : ne rien changer. Ce sont les conditions.

B. En VF :

""	"2931417042271442255"	"1097260391359021977"	"Voice"	"Hello"
"Bonjour."	-1	-1		"Child"

Il faut faire attention lorsqu'on change les voices. L'idéal est que le sous-titre corresponde à ce qui est dit. Parfois, les fichiers sons sont en anglais. A vous de choisir si vous préférez traduire ou non les voices (ou alors refaire les fichiers son).

IV. Les dialogues

A. En VO :

"226451388919426883"	"556130212201116582"	"6673304322292013777"
"Topic"	"Legion Training"	"Also, here is your copy of the Rashman Beastuary. I expect you all to read it and know it word for word! This book was written by the greatest swordsman this country has ever known, and it's advice on besting the beasties in our land may just save your life. Take heed to the section regarding the Tree Imps especially. That is all, dismissed."
	"player->additem ""Special_rashman_Beastuary""	
1[CRLF]journal ""I_Jofee_training"" 60"	-1	-1 "I_Jofee"
	Function	Choice= 3.00

- **En rouge** : l'Id du dialogue. Il ne faut surtout pas la modifier !
- **En bleu** : le mot topic. Ce mot indique que l'on voit actuellement un dialogue. Ne pas changer non plus.
- **En orange** : le nom du lien hypertexte. Quand on a une discussion, c'est le mot sur lequel on clique. Il faut le modifier.
PETIT CONSEIL : toujours commencer par traduire ça. Ensuite, rechercher le mot original en anglais dans tout le texte (et les entrées de journal) pour le remplacer. Cela évite de se tromper dans les liens entre les dialogues.
- **En vert** : le dialogue en lui-même. Evidemment, il faut le traduire. On peut remarquer :
Rashman Bestiary : un livre. Remplacer par le nom du livre en VF
Tree Imps : une créature. Pareil que les livres, et les noms d'objets en général.
- Le reste : résultat (ajout du livre, et mise à jour du journal.). Ne pas traduire.

B. En VF :

"226451388919426883"	"556130212201116582"	"6673304322292013777"
"Topic"	"entraînement dans la légion"	"En outre, voici votre copie des animaux du Rashman. Je m'attends à ce que vous lisiez tout et sachiez mot pour le mot ! Ce livre a été écrit par le plus grand épéiste de ce pays, et ses conseils sur les animaux de notre terre peuvent vous sauver la vie. Lisez avec attention la section concernant les Imps des arbres. C'est tout, rompez."
	"player->additem ""Special_rashman_Beastuary""	
1[CRLF]journal ""I_Jofee_training"" 60"	-1	-1 "I_Jofee"
	Function	Choice= 3.00

V. Les livres

A. En VO :

```
"BOOK"      "Tusar ProtQ2"      "Protectorate quest"      "<DIV
ALIGN=""LEFT""><FONT COLOR=""000000"" SIZE=""3"" FACE=""Magic
Cards""><BR>[CRLF]There is a Dark Elf by the name of serila arvel over in Ald Velothi
who owes some back taxes. The Census and Excise Office has hired us to collect. Go over
there and collect them. She may need some roughing up, but don't kill her. Are you up for
it. Since this place is out of the way, I will pay you 300 gold. <br>"      "0.10" "1"      "-
1"      "1"      "100"
```

- **En rouge** : l'Id du livre. Ne pas la changer.
- **En bleu** : le mot book. Ce mot marque le point de départ d'un nouveau livre. Ne pas le traduire.
- **En orange** : le titre du livre (pas son nom, mais le titre en première page). A traduire.
- **En violet** : code HTML. Ne pas traduire.
- **En vert** : le contenu du livre. Evidemment, il faut le traduire. On peut remarquer :
 - Dark elf : race. A traduire.
 - Serila Arvel : PNJ. A traduire aussi (mettre le nom choisi en VF...
 - ATTENTION AUX PNJ DE MORROWIND !! Celui-ci par exemple, appartient au jeu original : il faut donc mettre le même nom).
 - Census and Excise Office : faction. A traduire
 - Autre chose : [CRLF]. Ce mot vous permet de sauter une ligne dans un dialogue. Très utile pour mettre en forme.
- Le reste : ne pas s'en occuper.

B. En VF :

```
"BOOK"      "Tusar_ProtQ2"      "Quête du protectorat"      "<DIV
ALIGN=""LEFT""><FONT COLOR=""000000"" SIZE=""3"" FACE=""Magic
Cards""><BR>[CRLF]Une elfe noire, du nom de Sérila Arval, vivant à Ald Vélothi, doit
payer ses taxes. Le bureau des taxes et du recensement nous a employé pour collecter cette
somme. Allez là-bas, et récupérez l'argent. Elle opposera sans doute une certaine
résistance, mais ne la tuez pas. Vous en sentez-vous capable ? Ce lieu étant assez éloigné,
votre paye sera de 300 pièces d'or.<BR>"      "0.10" "1"      "-1"      "1"      "100"
```

VI. Les messagebox

Les messagebox sont les popups qui s'affichent Durant le jeu. Les plus connus sont ceux de la monte de niveau, ou de la progression dans un talent. On les trouve dans les scripts.

A. En VO :

```
begin aegis_dreamChairScript

short done

if ( menumode == 1)
    return
endif

if ( done == 0 )
    if ( GetDistance, Player < 250 )
        MessageBox "You hear a faint voice inside your head: Paladin, paladin. If
you can hear me, hear this. You're still alive, barely. I will try to reverse the toxins
effects, but hold strong. Do not fall victim to the evil magic that has enslaved your mind.
Do not let yourself be overcome by your own demons, or you, like many before, will
become a slave to the summoners will."
        set done to 1
    endif
endif

end aegis_dreamChairScript
```

Il faut traduire la partie en vert, sauf le mot messagebox.

B. En VF :

```
begin aegis_dreamChairScript
short done

if ( menumode == 1)
    return
endif

if ( done == 0 )
    if ( GetDistance, Player < 250 )
        MessageBox "Vous entendez une faible voix à l'intérieur de votre tête :
'Paladin, paladin. Si vous pouvez m'entendre, écoutez ceci. Vous êtes encore vivant, mais
à peine. Je vais essayer de renverser les effets des toxines, mais cela sera très difficile. Ne
succombez pas à la magie noire qui a asservi votre esprit. Ne vous laissez pas envahir par
vos propres démons. Comme beaucoup avant vous, vous deviendriez un esclave de
l'invocateur.'"
        set done to 1
    endif
endif

end aegis_dreamChairScript
```